SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITÀ':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*

#EDITORIALE

Marzo 2012 segna un traguardo importante: Mass Effect raggiunge l'epilogo della sua trilogia, entrando di fatto nella storia dei videogiochi. Sono molteplici le serie di successo ambientate nello spazio, ma è forse la prima volta che un gioco **sci-fi** riesce a creare un immaginario tanto forte e condiviso: l'accoglienza del pubblico dimostra che il mercato ormai è profondamente cambiato, abbandonando la dimensione elitaria degli scorsi anni per diventare a tutti gli *effetti... di massa*!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

News	04
Anteprime	06
SSX	08
Asura's Wrath	09
Mass Effect 3	10
American's Nightmare	12
UFC Undisputed 3	14
Ult. Marvel Vs Capcom	16
GameStorm	18
Gioco Flash	19
Hardware / Software	20
Hi-Tech	23
Cinema & DVD	24
GDR-Online	26
GDR Italia	27
Settima Torre	28
Retrogaming	30
I Siti del Mese	32
Bookmarks	32
Siti Partners	33
Collabora con GAME	34

TARGET NEWS

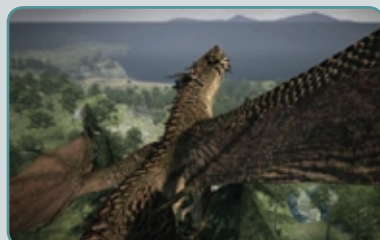
UBISOFT CI PORTA NEGLI STATI UNITI PER IL TERZO CAPITOLO DELLA SUA SERIE PIÙ FAMOSA!

UNA GUERRA PER GLI ASSASSINI

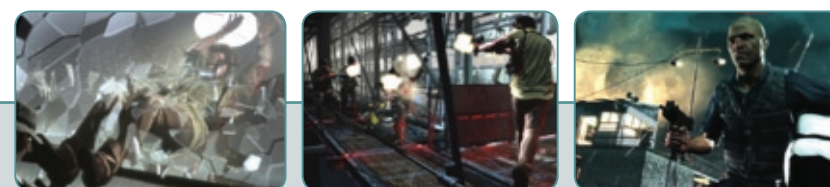
Anno nuovo, ambientazione nuova: lo scenario che farà da sfondo alle vicende di **Assassin's Creed III** sarà la **Guerra di indipendenza americana**. Inoltre le location saranno soggette al cambio delle stagioni, che influenzeranno non solo l'estetica ma anche le abitudini dei vari personaggi, tanto da consentire persino nuove tecniche al protagonista **Connor**. Premesse promettenti per un episodio che dovrebbe finalmente preannunciarsi un grande cambiamento per la saga. Ricordiamo che l'uscita è prevista per il 31 Ottobre 2012 su **PlayStation 3**, **XBox 360** e **PC**.

CAPCOM PUNTA A SUPERARE I DIECI MILIONI DI COPIE VENDUTE IN TUTTO IL MONDO...

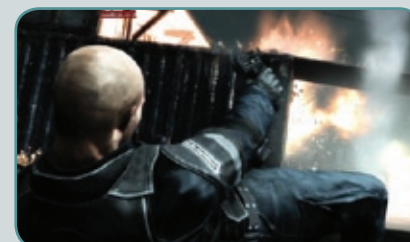
UN RECORD PER DRAGON'S DOGMA

L'ambizioso progetto di Capcom, Dragon's Dogma, in uscita su **PlayStation 3** e **Xbox 360** il 25 maggio, ha già stabilito un record "ipotetico" di vendita. In questa generazione, nessuna nuova **IP** proveniente dal Giappone ha superato i 10 milioni di copie nel mondo. Capcom vuole superare questo record e vendere almeno 1 milione di unità nei territori asiatici, in entrambi i formati. Il **producer** del titolo, **Itsuno**, ha dichiarato che le potenzialità per raggiungere tali cifre ci sono tutte e che quindi à lecito aspettarsi di poterle raggiungere. Non resta che attendere la **release** defintiva!

CAPCOM SVILUPPA IL SEQUEL UFFICIALE DI PANZER DRAGOON!

UN DRAGO ROSSO SANGUE...

L'attesissima Killer Application che Capcom starebbe per lanciare su Xbox 360 e Kinect sarà chiamata **Crimson Dragon**. Il titolo sarà in tutto e per tutto il seguito di **Panzer Dragoon**: ebbene sì, il team di sviluppo è lo stesso che realizzò la versione **Orta** per la prima **XBox**. Non solo, sembra proprio che sia nata una sorta di partnership con la casa di **Resident Evil**, dal promettente nome **Microsoft x Capcom**... quali novità dobbiamo aspettarci?

ROCKSTAR GAMES LANCIA UNA CAMPAGNA DA RECORD!

MAX PAYNE? NO, MAX BUDGET!

Rockstar Games ha annunciato che per il lancio di **Max Payne 3** nel Regno Unito, non si è badato a spese. Il **publisher** ha messo in moto un piano **marketing** da record, con uno spot TV in onda durante la finale della **Uefa Champions League 2012**, oltre alle classiche promozioni su cartelloni pubblicitari sparsi per Londra. La compagnia ci aveva già abituato a "performance" di questo tipo ma, da quanto si evince, stavolta ha davvero superato se stessa!

OTTIMO PIAZZAMENTO PER STREET FIGHTER X TEKKEN!

FAMITSU PREMIA I CROSS OVER!

Famitsu, la rivista cartacea più venduta di tutto il Giappone, ha rilasciato la recensione di **Street Fighter X Tekken**: il titolo **Capcom** ha registrato un ottimo punteggio (35 su 40), anche se la versione **Xbox 360** ha preso un voto in meno a causa del pad etichettato come "scomodo". Ma non solo la stampa premia il nuovo **picchiaduro**: sembra che il lancio del gioco in **Giappone** sia stato accompagnato da oltre 100.000 copie vendute...

FLASH NEWS

ORIZZONTI... PER FORZA!

Dal prossimo autunno arriverà nei negozi Forza Horizon, titolo indipendente rispetto alla serie di **Forza Motorsport**: accendete i motori!

IL DIABLO VESTE BLIZZARD

Segnate sul calendario la data del 15 Maggio 2012: è il giorno in cui **Blizzard** pubblicherà l'attesissimo **Diablo 3**! Ormai manca poco...

KATANE... O PERIFERICHE?

Proveniente da un negozio australiano, la Dragon Sword di **Ninja Gaiden 3** è un accessorio per trasformare il **PS Move**... in una katana!

NAMCO STA CON I PIRATI!

Namco Bandai punta molto sul nuovo titolo di One Piece, Pirate Musou, tanto da aver mandato in stampa ben 650.000 copie!

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: ACTIVISION / GENERE: AZIONE / USCITA: 24 - 04 - 2012

PROTOTYPE 2

A cura di: Daniele Casadei

Rapido riassunto della puntata precedente: Alex Mercer ha rilasciato un potentissimo virus creato in laboratorio su New York decimando (o mutando) buona parte della popolazione. Ma non **Mercer**... **Prototype 2** riparte a 14 mesi dai fatti del primo videogioco con un nuovo protagonista: interpreteremo **James Heller**, che ha perso tutta la sua famiglia a causa del virus. Sopravvissuto all'incontro con **Mercer**, ne ha acquisito le stesse capacità. E' dunque arrivata l'ora della vendetta...

Per l'occasione, la grande Mela è stata divisa in tre zone: un'area verde, dove i cittadini possono vivere abbastanza normalmente senza focolai di infezione, una zona gialla, dove si combatte per contenere i casi di infezione, e infine la classica zona rossa, ovvero l'inferno sulla terra... Troveremo modifiche importanti sia al **combat system** che al motore grafico: insomma, si preannuncia un titolo da non perdere!

PIATTAFORMA: XBOX 360 / PUBLISHER: LUCAS ART / GENERE: SURVIVAL / DATA DI USCITA: 04 - 12

KINECT: STAR WARS

A cura di: Nicolò Azzolini

Dopo svariati titoli ambientati nell'universo di Star Warsè il momento di vedere come si comporta il primo gioco pensato esclusivamente per **Kinect**. Manca ormai poco più di un mese all'uscita sugli scaffali di **Kinect Star Wars** e il gioco risulta pressoché ultimato. Sono disponibili ben cinque modalità di gioco differenti e per tutti i gusti: si parte dal **Podracing**, una rivisitazione della famosa gara intergalattica apparsa nel film **La Minaccia Fantasma**, per arrivare al **Rancor Rampage**, che consente di mettersi nei panni di un colossale behemoth, in preda ad una furia incontrollabile, passando per un sottogioco di ballo in effetti un po' fuoriluogo. Il ruolo principale però è per **Duels of Fate**, in cui potremo usare le spade laser: non vi resta che aspettare il 3 Aprile, giorno del rilascio ufficiale!

PIATTAFORMA: MULT I / PUBLISHER: SEGA / GENERE: AZIONE / DATA DI USCITA: DISPONIBILE

BINARY DOMAIN

A cura di: Davide Begni

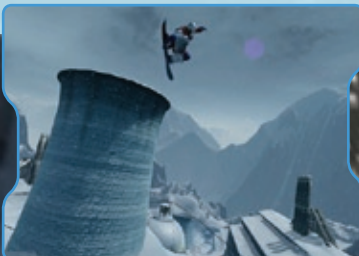
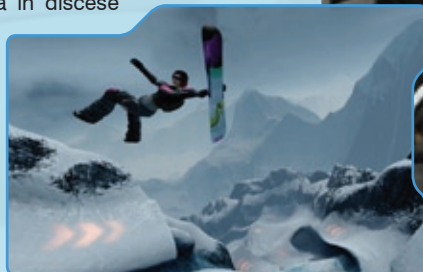
Analizzare l'imminente Binary Domain di SEGA senza fare paragoni con Vanquish e **Gears of War** è davvero una grande impresa. Fin dalle prime battute di gioco è facile notare come i due titoli appena citati siano stati i principali ispiratori di questo **Third Person Shooter** firmato dai neonati **Ryu ga Gotoku Studio**. Ci riferiamo al sistema di coperture e alla sparatorie in generale, nonché alla pura e frenetica azione che caratterizza ogni momento del gioco. A primo impatto, l'aspetto grafico risulta buono ma non eccellente: da apprezzare in positivo gli i riflessi sulle superfici lucide e l'acqua, anche se, anche in questo caso, si è visto di meglio. Ma per un giudizio definitivo è ancora presto: appuntamento al mese prossimo con la recensione completa!

REVIEWS SVILUPPO: EA / PUBLISHER: EA / GENERE: SPORT / GIOCATORI: 1 - 2

SSX

LA NEVE È TORNATA... MA IN BLU-RAY!

RECENSIONE completa A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**

Nonostante gli ultimi episodi della serie SSX non abbiano colpito per originalità e qualità, EA non si è persa d'animo ed ha voluto riportare in alto un franchise che stava lentamente cadendo nell'oblio. Presentato come il risultato di una rinnovata e più attenta ricostruzione dello **snowboard** in salsa **arcade**, **SSX** torna sulle nostre **console** più agguerrito che mai. Cuore pulsante di questo nuovo prodotto è rappresentato dalla finestra **World Tour**, dove avremo modo di testare diverse sotto sezioni come gli eventi **Testa a Testa**, gare di velocità, sfide contro il tempo e sfide a colpi di **trick**. Ciliegina sulla torta è la modalità **Sopravvivenza**, che ci lancia in discese fuori ogni immaginazione. Il fronte tecnico di questo nuovo prodotto targato **EA** si assesta su discreti livelli, con ambientazioni ben ricreate. Purtroppo l'approccio con i tubi su cui grindare o sugli elementi ambientali risulta eccessivamente forzato e guidato… Ma senza dubbio **EA** è sulla buona strada per tornare all'eccellenza del genere: appuntamento al 2013?

DISPONIBILE ANCHE PER: XBox 360

Voce	Punteggio	Note
Grafica	80	+ Più che buona... - ...ma texture a volte da rivedere!
Giocabilità	78	- A volte approssimativa... + Semplice e immediato!
Sonoro	90	- Effetti normali... + ...ma ottima colonna sonora!
Longevità	85	+ Diverse modalità online... + Sfide numerose e accattivanti!

GLOBALE 80

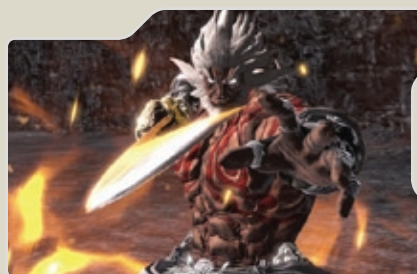
COMMENTA BUY NOW! COLLABORA SITO WEB

REVIEWS SVILUPPO: CYBER CONNECT 2 / PUBLISHER: CAPCOM / GENERE: AZIONE / GIOCATORI: 1

ASURA'S WRATH

CAPCOM CATTURA LA RABBIA DEI DEMONI

RECENSIONE completa A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**

Asura's Wrath rientra nella cerchia di quei prodotti sviluppati e pensati per avere una propria identità e ritagliarsi uno spazio nel panorama videoludico decisamente in contrasto con le altre realtà. Per non guastarvi l'intreccio narrativo, vi darò solo qualche piccola anticipazione… **Asura's Wrath** ci trasporta in un mondo sull'orlo del declino e manipolato dai **Ghouma**, esseri desiderosi di potere e in grado di assoggettare la terra sotto il loro dominio: in contrapposizione si erigeranno i sette **SemiDei** protettori del pianeta... Il **gameplay** si focalizza su semplici, ma coreograficamente azzeccati, **Quick Time Event**. Troveremo però anche momenti in pieno stile **action**, dove potremo combattere contro i nemici usando le nostre tecniche corpo a corpo, oppure utilizzare una sorta di raggio per poter sconfiggere o danneggiare avversari a distanza. Caratterizzato da modelli poligonali ottimamente riusciti e animazioni sufficienti, il gioco lascia il fianco ad ambientazioni un tantino povere e spoglie. Il tutto però passerà in secondo piano quando l'azione seguirà le incessanti battaglie di Asura e i suoi coinvolgenti QTE. La longevità soffre di una rigiocabilità non certo elevata che vi vedrà scarsamente invogliati a ricominciare il gioco anche a livelli di difficoltà più alti. Personalmente lo consiglio, ma se nutrite qualche dubbio concedetegli una possibilità quando il prezzo calerà.

DISPONIBILE ANCHE PER: PlayStation 3

Voce	Punteggio	Note
Grafica	78	+ Ottime animazioni ed effetti! - Sfondi scarni e non all'altezza!
Giocabilità	80	+ Ottime sequenze Quick Time! - Sezioni action da migliorare...
Sonoro	86	+ Ottima colonna sonora! + Doppiaggio ben riuscito!
Longevità	70	+ Trama coinvolgente... - ...ma bassa rigiocabilità!

GLOBALE 79

COMMENTA BUY NOW! COLLABORA SITO WEB

MASS EFFECT 3

SI CONCLUDE UNA LUNGA EPOPEA GALATTICA...

RECENSIONE completa A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

Siamo infine arrivati all'ultima avventura di Shepard: sembra quasi incredibile, eppure è proprio così. Difficile ricordarsi come effettivamente è iniziata questa grande epopea galattica, che nel giro di una generazione è stata in grado di creare e concludere in modo glorioso questa triologia, che senza dubbio verrà ricordata dai posteri come uno dei momenti videoludici più alti che si siano mai toccati. Stiamo forse esagerando? In tutta sincerità no, perché la qualità dei primi due capitoli è stata davvero indiscussa. Ma andiamo a scoprire le novità introdotte da **Bioware** e ad argomentare questa recensione dell'attesissimo **Mass Effect 3**...

L'avventura inizia con uno **Shepard** immerso più in pratiche burocratiche piuttosto che in prima linea. Questo principio sarà ben presto messo da parte a causa dello strapotere dei **Razziatori**, che ci costringerà a rivedere l'intero concept di **Mass Effect**. Se a differenza del passato, l'esplorazione dell'universo risultava piuttosto tranquilla, ecco che in **ME3** questo clima viene completamente dissolto, in nome di un'esplorazione furtiva dai toni quasi disperati, in cerca di un qualsiasi aiuto in un universo impreparato ad un invasione di massa...

A livello narrativo, **Mass Effect 3** tocca picchi semplicemente fantastici, riuscendo a superare anche l'ambiziosa trama del secondo episodio. L'enorme mole di contenuti risulta ben concepita e ben amalgamata, offrendo all'utente la possibilità di seguire il plot narrativo senza troppi problemi. Unico neo è il finale o, se mi permettete l'anticipazione, i finali di gioco, che risultano piuttosto indecifrabili e che, per certi versi, vanificano le scelte fatte dal videogiocatore e gli sforzi compiuti nel corso del gioco.

A livello tecnico il titolo è ineccepibile: graficamente si presenta come la diretta evoluzione del secondo capitolo. Purtroppo, a rovinare questo quadretto pressoché perfetto, ci si mettono dei fastidiosissimi **bug** presenti nei filmati di intermezzo, che per fortuna non riescono a minare l'esperienza di gioco. Il sonoro è di alto livello, grazie al doppiaggio eccellente sia in inglese che in italiano

Il comparto multigiocatore è un extra interessante, ma non è indispensabile ai fini del gioco. Affrontare il **multiplayer** per una dozzina di ore permette di vivere l'esperienza in modo più sereno, senza la necessità di svolgere ogni missione in maniera minimale.

Bocciamo senza appello, invece, la decisione di lanciare al Day-one il **DLC From Ashes**, omettendo ai più la possibilità di poter giocare con un **Prothean** e di scoprire i dettagli di questa civiltà. In conclusione, possiamo affermare che **Mass Effect 3** è un capolavoro. Riesce difficile pensare di fare a meno del **Comandante Shepard**: la sua immagine rimarrà sempre una delle più influenti nel mondo dei videogame!

DISPONIBILE ANCHE PER: PC, PlayStation 3

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

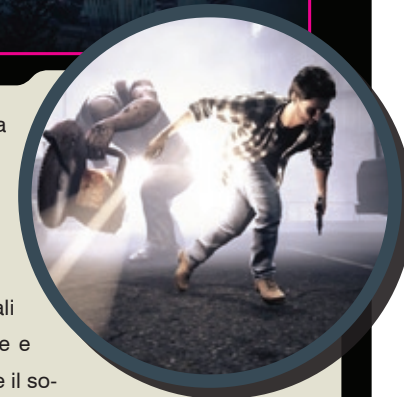
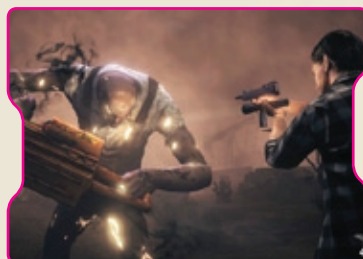
Voce	Voto	Note
Grafica	93	+ Uno spettacolo per gli occhi! - Qualche bug, ma è trascurabile!
Giocabilità	96	+ Gameplay ampio e bilanciato! + Intelligenza artificiale ottima!
Sonoro	97	+ Epica, immersiva... + Doppiaggio grandioso!
Longevità	96	+ 40 ore di storia e avvenimenti! + Il multiplayer colpisce nel segno

GLOBALE 96

SITO WEB

ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE

IL VERO INCUBO È AFFRONTARE IL PROPRIO EGO!

RECENSIONE completa — A cura di: **Emanuele 'Dante' Giorgi**

Non è facile abbinare determinati elementi per creare un qualcosa di nuovo, ma una volta trovata la giusta combinazione si può dare vita a grandi opere. In questo caso gli ingredienti sono pochi ma azzeccati, ovvero uno scrittore tormentato, una moglie da cui tornare, una pistola ed una torcia per illuminare le tenebre. Ed ecco servita la base di uno dei titoli più apprezzati per **Xbox 360**, **Alan Wake**. Dopo un paio di **DLC** siamo arrivati ad una versione **Arcade**: il risultato? E' una lunga storia... **American Nightmare** ci riporta tra gli incubi di **Alan**, tormentato dai fantasmi di se stesso. **Mr. Graffio**, così si chiamerà la nostra nemesi, sarà proprio la versione tenebrosa dello scrittore, pronta a scagliarci contro gli adepti del male, esseri dalle sembianze umane ma evidentemente corrosi dall'oscurità... Dovremo ancora utilizzare la torcia elettrica, ma questa volta l'arsenale è stato completamente rinnovato e ingigantito, tanto da includere persino armi pesanti come le sparachiodi. Sembra quindi piuttosto evidente la scelta degli sviluppatori di spostare il gioco più sul lato **action** rispetto a quello investigativo, cosa che potrebbe non piacere ai fan del titolo originale. Ci possiamo ritenere soddisfati sul lato tecnico, nonostante sia un titolo **arcade**: gli standard raggiunti sono altissimi, con modelli poligonali convincenti, **texture** nitide e gli effetti di luce e ombra che hanno reso celebre il titolo. Anche il sonoro fa il suo dovere, amplificando la tensione delle sequenze horror. Purtroppo il **gameplay** risulta altalenante: l'intrigo di suspance e azione non riesce a variare troppo la giocabilità, rivelandosi spesso monotono. Inoltre l'avventura ha una durata di sei ore, troppe poche per un'esperienza completa e appagante. **American Nightmare** è un acquisto consigliato a chi ha amato il primo capitolo, minato da alcuni difetti ma comunque pregevole e intrigante!

IN ESCLUSIVA PER: XBox 360

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Grafica 87	+ Texture, luci e modelli notevoli!	+ E' un arcade... ma non sembra!
Giocabilità 73	+ Inizialmente funziona...	- ...ma alla lunga è ripetitivo!
Sonoro 80	+ Musiche d'atmosfera...	+ Effetti horror di buon livello!
Longevità 70	+ La storia è intrigante...	- ...ma 6 ore di gioco sono poche!

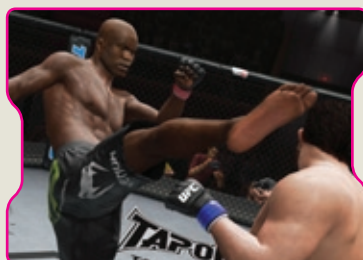
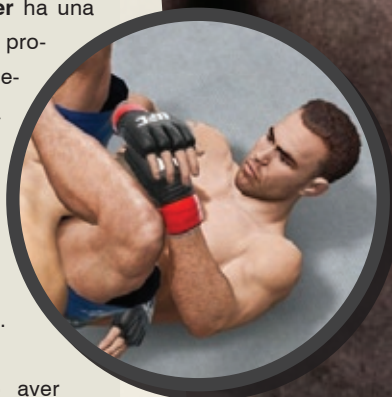
GLOBALE 81

SITO WEB

UFC UNDISPUTED 3

QUANDO LO SPORT NON È TUTTO ROSA E FIORI...

RECENSIONE completa A cura di: **Alessio 'Calaxtenax' Calace**

La Ultimate Fighting Championship è divenuta in pochi anni una delle discipline più amate sul suolo americano. La diffusione, avvenuta tra il 2008 e il 2009, ha portato la **THQ** a farsi **producer** per una **software house** talentuosa come la **Yuke's**, capace di rendere i prodotti della **WWE** dei veri must per tutti i videogiocatori. Con l'avvento della nuova generazione, gli stessi **Yuke's** hanno deciso di mettersi in discussione ricevendo il consenso dalla **THQ** e realizzando **UFC 2009** e **2010**. Per la nuova edizione abbiamo atteso due anni, un tempo utile per evolvere e rivoluzionare la propria "creatura": la scelta di allungare i tempi di sviluppo si sarà rivelata vincente?

Inserito e avviato il gioco, ci troviamo di fronte ad un menù più pulito che offre una miriade di possibilità all'utenza. Dal match veloce al campionato passando per l'immancabile modalità carriera fino a giungere all'editor, il **player** ha una vasta gamma di approcci da provare per conoscere e sviscerare il simulatore in ogni sua feature. I lottatori disponibili, oltre cento, sono tutti caratterizzati nei loro stili, con punti di forza e debolezza riportati nelle statistiche di approfondimento.

Il vero fulcro del gioco, però, lo si ritrova appena scesi sul ring, dopo aver assistito a ottimi e interessanti intermezzi, filmati e interviste. Iniziato il combattimento, ciò che balza subito all'occhio è la nuova telecamera che porta il giocatore a vivere il match ancora più intensamente e che migliora il contrasto visivo generale. Il sistema di combattimento è molto vicino ai precedenti, con sostanziali novità per quanto riguarda le sottomissioni e la fluidità del combattimento stesso. Il comparto animazioni è stato migliorato notevolmente, andando di conseguenza ad impreziosire la fruibilità dello scontro. Tuttavia ci sono ancora alcuni punti da ritoccare, visto che si notano fastidiose compenetrazioni e chea volte il sistema dei danni si mostra approssimativo: nulla però che vada ad inficiare la profondità simulativa del prodotto.

Grande new entry è rappresentata dalla possibilità di scegliere tra un match **UFC** e uno della lega giapponese **PRIDE**. Ciò porta ad un'evoluzione dal punto di vista del **gameplay**, oltre che aggiungere una notevole varietà nelle scelte. Dal punto di vista grafico sono netti i passi avanti compiuti: sia il ring che gli stessi lottatori godono di una maggiore definizione e di **texture** di ottima qualità. Anche a livello di sonoro il pubblico stupisce per coinvolgimento e reazioni ai colpi più duri. Di ottimo livello il doppiaggio inglese (i presentatori sono gli stessi del campionato reale) e le musiche.

UFC Undisputed 3 rappresenta l'apice della carriera di **Yuke's**: ci troviamo di fronte ad uno dei migliori giochi di lotta della generazione, nonostante la curva d'apprendimento molto alta e qualche problema di lag online, soprattutto per quanto concerne le sfide oltreoceano. Consigliamo il gioco non solo agli appassionati, ma anche a coloro che cercano un **picchiaduro** realizzato con estrema cura.

DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	84	+ Animazioni e dettagli ottimi! - Saltuarie compenetrazioni...
Giocabilità	88	+ Profondo e realistico! - Curva d'apprendimento alta!
Sonoro	84	+ Gli effetti funzionano... + Doppiaggio e pubblico ottimi!
Longevità	85	+ Vario e sembra coinvolgente! - Online minato dal lag...

GLOBALE 86

SITO WEB

SVILUPPO: CAPCOM / PUBLISHER: CAPCOM / GENERE: PICCHIADURO / GIOCATORI: 1 - 2

ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3

MOSSA COMMERCIALE O DEGNO SUCCESSORE?

RECENSIONE completa

A cura di: **Alessio 'Calaxtenax' Calace**

Quando si sente nominare il brand Marvel vs Capcom, molti giocatori si rizzano sulle sedie, in trepida attesa di novità. Il terzo capitolo ha stupito tutti, mostrando un prodotto di elevata qualità, corredato da un roster di personaggi sostanzialmente nutrito. Purtroppo il lavoro risultò incompleto, a causa di alcune falle a livello di gameplay (soprattutto in termini di equilibrio tra i vari lottatori) e alcune mancanze importanti. **Capcom** ha ora deciso di revisionare il progetto, proponendo la versione Ultimate del famoso brand sopracitato. Dall'intro del gioco fino ad arrivare alle musiche, tutto trasmette un richiamo ai vecchi cabinati degli anni '90. A livello di gameplay, però, si riscontra una vera evoluzione da parte del producer giapponese: **Capcom** è riuscita a creare un roster di personaggi equilibrato, ricco di differenti stili di lotta, aggiungendo una buona dose di varietà, ironia e divertimento.

I personaggi aggiunti (12 in totale) portano una ventata d'aria fresca, risultando decisamente appetibili per i fan dei due universi protagonisti: è difficile resistere alla tentazione di impersonare l'inquietante **Nemesis** o il fiammeggiante **Ghost Rider**... A ciò si aggiungono nuove arene che fanno da cornice agli scontri. Per quanto concerne il sistema di combattimento, si rileva che la frenesia è rimasta invariata, anche se è stata arricchita da quel tocco strategico che rende ogni scontro molto più profondo di una semplice sfida di **button mashing**. Sul comparto **multiplayer** c'è qualcosa da segnalare: se offline troviamo un ottimo prodotto, online si sottolineano alcuni problemi: il comparto risulta decisamente carente, vista la bassa frequenza di giocatori disponibili a sfidarvi. **Ultimate Marvel vs. Capcom 3** è in ogni caso un prodotto imperdibile, convincente sotto ogni aspetto e adatto ai fan del genere. Per tutti gli altri rimane un picchiaduro tecnico e di ottima qualità!

DISPONIBILE ANCHE PER: XBox 360, PS Vita

COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	90	+ Stile unico di grande effetto! + Tutto è realizzato con cura!
Giocabilità	87	+ Gameplay migliorato! + Roster ampio e bilanciato!
Sonoro	84	+ Musiche in stile Capcom! + Buoni anche gli effetti!
Longevità	80	+ Grande online... - ... ma piccolo offline!

GLOBALE **83**

SITO WEB

ANTEPRIMA AZIONE E ORIGINALITÀ PER XBOX 360!

BLADES OF TIME

AVETE MAI SOGNATO DI CONTROLLARE IL TEMPO?

RECENSIONE completa A cura dello staff di **GameStorm.it**

Blades of Time è un intrigante gioco d'azione in terza persona. Le vicende ci trasportano nel mondo fantastico di Dragonland, sulle tracce dell'ultima discendente di un'antica stirpe, **Ayumi**, decisa a sconfiggere il classico malvagio di turno. Le armi di cui dispone sono un set di spade che all'occorrenza possono tramutarsi anche in armi da fuoco, per poter combinare lame e proiettili. Ma la ragazza è anche in grado di riavvolgere il tempo: oltre a permettere di rivedere l'azione, questa funzione mostrerà il nostro clone del passato, permettendoci così combattere in due. Questa particolare struttura ha consentito agli sviluppatori di sbizzarrirsi nel design dei livelli e, soprattutto negli scontri con i boss, che appaiono decisamente complessi: per esempio potremo martellare il punto debole di un mostro mentre i nostri cloni lo tengono occupato, oppure esibirci in complicatissime combo multiple per causare ancora più danni. Calcolando che potremo avere fino a cinque cloni pronti a lottare con noi appare subito chiaro che le possibilità del combact system si fanno decisamente intriganti e potenzialmente molto profonde. Speriamo in un vero e proprio titolo rivelazione!

SAPPHIRE ANNUNCIA DUE NUOVE SCHEDE VIDEO!

La serie Radeon si amplia con i performanti modelli HD 7870 e HD 7850...

Sapphire ha annunciato il lancio di nuove schede video della serie **Radeon HD 7870** e **HD 7850**, basate sulla nuova architettura **GCN**, meglio conosciuta con il nome di **Graphics Core Next**. **HD 7870 Standard Edition** si distingue per la velocità di clock della **GPU** di **1GHz**, **2GB** di memoria con frequenza di 4.8GHz. Il modello **HD 7870 OC Edition**, invece, presente una velocità di clock per **GPU** / **Memorie** incrementati di default e limiti di **Powertune** più alti per overclock più spinti e maggiori performance. Entrambe le schede video sono equipaggiate con il sistema di raffreddamento a **Dual X**, con multi-heatpipe ad elevata efficienza e doppia ventola, che assicura un funzionamento silenzioso durante le normali condizioni di esercizio ed eccellenti prestazioni anche in condizioni di carico estremo. Due soluzioni che riescono a rispondere in pieno alle esigenze dell'utenza!

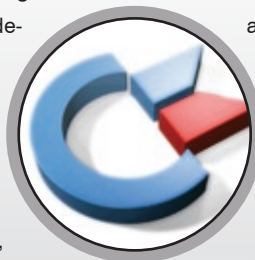
■ A cura di Carlo Panceri - Centerzone.it

Windows 8

IL RITORNO DI COMMODORE E AMIGA!

Una piattaforma per il massimo del gaming...

ARTICOLO completo

Amiga fa ufficialmente il suo ritorno sotto forma di un PC da gioco ad alte prestazioni. Il device, denominato **Mini Amiga**, racchiude un processore da **3.5 GHz Sandy Bridge Core i7**, **16GB** di RAM, scheda video da 1GB NVIDIA GeForce GT 430 GPU e hard-disk da 1TB, il tutto in un package che ricorda nella forma il **Mac Mini** di casa **Apple**. **Commodore** sta preparando anche il ritorno di altri gloriosi marchi come il **C64x**, che ricorda molto lo châssis del **Commodore 64**, e il **Mini Vic**. Peccato per i costi: il **Mini Amiga** costerà l'ingente somma 2.495 dollari. Non sarà troppo?

NVIDIA SI FA IN 8!

Un driver il nuovo Windows

Chi ha scaricato e installato la Consumer Preview di Windows 8 e dispone di una scheda grafica **NVDIA**, potrà ora scaricare e installare un pacchetto driver (296.17) appositamente pensato per la nuova **release** del sistema operativo **Microsoft**. I nuovi **driver NVIDIA** per **Windows 8** supportano tutte le caratteristiche del nuovo **Display Driver Model v1.2**, nonché il pluripremiato **NVIDIA 3D Vision**, che permette di giocare più di 600 giochi.

ARTICOLO completo

ACER LANCIA ASPIRE V5!

PCSELF IL COMPUTER FACILE

Una nuova serie di notebook che unisce performance... e dimensioni ridotte!

ARTICOLO completo

Acer ha presentato al CeBIT di Hannover la nuova serie Aspire V5, una nuova gamma di **notebook** particolarmente contenuti nelle dimensioni e leggeri. Tre modelli distinti dalla diagonale del display pari a 11.6, 14 e 15.6 pollici. Sono il 30% più sottili rispetto ai concorrenti della stessa fascia: il modello con display da 11,6 pollici è spesso solo 15 mm, quello con display da 14 pollici, pur dotato di un lettore ottico, è spesso meno di 21 mm e pesa appena 2,1 Kg. La Serie **V5** è dotata di processori **Intel Core** e di schede grafiche **NVIDA GeForce GT**, che consentono un efficiente multitasking. Inoltre, la tecnologia **Acer Instant Connect** memorizza automaticamente i parametri delle reti alle quali ci si collega più spesso permettendo così di essere on-line in appena 2,5 secondi. Davvero niente male!

■ A cura dello Staff di PCSelf.com

hwGadget

O!PLAY TV PRO: ASUS PUNTA AL DIGITALE!

Una SMART TV per accedere al web e integrare funzioni per lo streaming...

HP ha presentato oggi la rinnovata gamma delle Workstation HP Z, caratterizzate da un nuovo design, processori multi-core rinnovati e maggiore capacità di espansione. Il primo modello annunciato è lo **Z820**, progettato per le esigenze grafiche più avanzate e che richiedono maggiori capacità di elaborazione. Questa piattaforma si rivela la soluzione ideale per chi utilizza applicazioni CAD, oltre a quelle legate ai media e all'intrattenimento. Supporta fino a 16 core, un massimo di 512 GB di memoria ECC, **14 terabyte** per l'archiviazione ad alta velocità e doppia scheda grafica **NVIDIA** Quadro **6000**. Un mostro di potenza... a tutti gli effetti!

■ A cura dello Staff di HwGadget.com

NEW IPAD: L'ALTA DEFINIZIONE DEL RETINA DISPLAY SECONDO APPLE!

Presentato il nuovo tablet, dotato di una risoluzione unica e in grado di girare video a 1080p

Non si chiama nè iPad 2S nè iPad 3 ma semplicemente **New iPad** ed è il nuovo **tablet** della **Apple** che **Tim Cook**, successore di **Steve Jobs**, ha presentato a **San Francisco** di fronte ad una folla di esperti del settore e con il fiato sul collo di tutto il mondo. Confermate quasi tutte le indiscrezioni della vigilia, **New iPad** presenta come grande novità il **retina display** ad alta risoluzione (2048 x 1536), lo stesso presente anche su **iPhone 4**: **Apple** è per ora l'unica azienda a mettere in vendita un prodotto di questo tipo, che garantisce una qualità completamente diversa rispetto a quanto visto finora. La fotocamera è stata potenziata ma si ferma a **5Mp**; è dotata di stabilizzatore e gira video in **fullHD 1080p** che possono essere rivisti subito, condivisi o anche montati con l'applicazione **iMovie** Tre i "tagli", ovvero 16-32-64 gigabyte, per prezzi che non cambieranno rispetto a quelli di **iPad 2**.

BASTA ANDROID MARKET: ARRIVA GOOGLE PLAY!

La nuova piattaforma per le applicazioni e i servizi on demand!

Mentre il mondo si concentra sulla presentazione del nuovo iPad, un'altra grande novità sta per scuotere il mercato della tecnologia: nasce infatti **Google Play**, un nuovo servizio che si basa sul **cloud** e che permette di condividere i propri contenuti su tutti i vari **device**, senza necessità di sincronizzare ogni volta il tutto. **Play** è il naturale sostituto di **Android Market** e consente di avere accesso a circa 20.000 canzoni e 450.000 applicativi.Per questo motivo, a breve l'indirizzo **market.android.com** rimanderà automaticamente a **play.google.com** e sui dispositivi mobili i vari servizi saranno tutti contrassegnati dalla stessa dicitura. Per ora **Play** è disponibile negli Usa e, in versioni leggermente ridotte, in UK, Australia, Canada e Giappone.

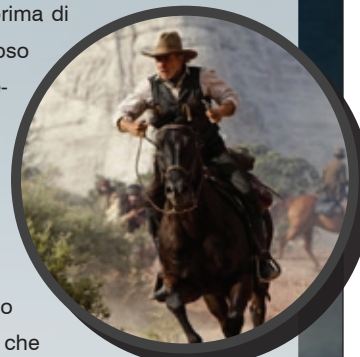
COWBOYS & ALIENS

IL FAR WEST NON È COME SEMBRA...

RECENSIONE completa

A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**

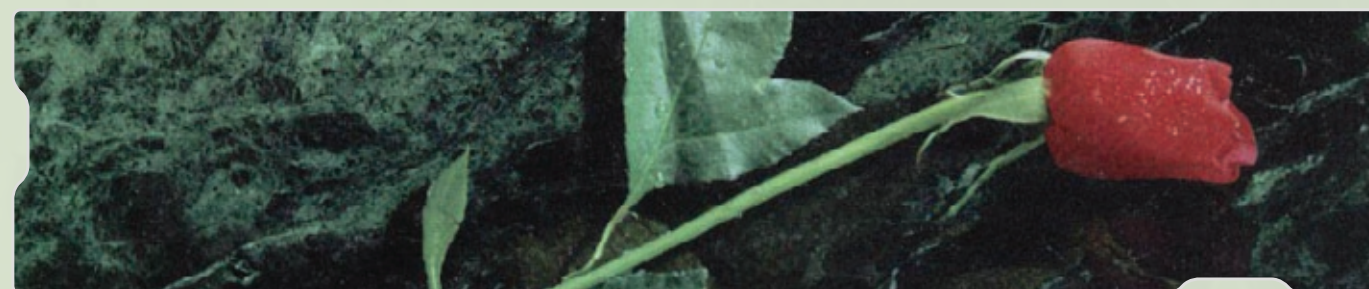
Viviamo nell'era del crossover. Prima o poi tutti i generi finiscono per mescolarsi: Pirati & Ninja (comicbooks), Piante & Zombies (casual gaming) e poi ci stupiamo di fronte a questo **Cowboy & Aliens**, titolo della scorsa stagione cinematografica che in questi giorni vede la luce in formato blu-ray. Amo le pellicole d'azione e fantascienza come chiunque altro e, sulla carta, l'idea di trasporre la **graphic novel** targata **Malibu** con l'ausilio di **Damon Lindelof** (**LOST**, ovviamente) e con gli effetti speciali della **Industrial Light & Magic** somigliava parecchio ad un'ottima idea. Con tanto di benedizione di **Mr. Blockbuster** in persona, **Steven Spielberg**. Allora cosa succede? La storia segue le vicende di **Jake Lonergan** (un **Daniel Craig** che, dato il ruolo e l'interpretazione, farebbe invidia al **Clint Eastwood** della trilogia del dollaro. Solo che **Eastwood** almeno le due famose espressioni, con e senza cappello, era capace a farle: **Daniel Craig**… ni). Persa la memoria, **Lonergan** si ritrova con un curioso bracciale al polso e l'insuitata capacità di attaccare briga. In questo riuscirà abbastanza bene, facendo innervosire il colonello **Dolarhyde** (**Harrison Ford**) in una serie di situazioni degne del miglior **western** di genere. Proprio mentre il primo rischia la galera ed il secondo minaccia la forca, intervengono i fantomatici alieni che fanno incetta di terrestri, prima di scomparire. E non prima di aver fatto scoprire al nostro che, in realtà, il suo bracciale misterioso altro non è che un'arma. Inizia così la rincorsa agli extraterrestri della piccola combriccola di paese che si incontrerà e poi scontrerà con banditi ed indiani, prima di lanciarsi all'attacco finale. L'idea di mescolare i due generi, sporchi banditi e alieni grossi e cattivi, ha del potenziale da vendere, il problema è che in questo caso va completamente sprecato, sciorinando tutta una serie di luoghi comuni che riescono a concentrare il peggio della produzione dei due generi. C'è tutto: l'uomo senza memoria, che si scpre bandito e trova il modo di redimersi, l'indiano al servizio dell'uomo bianco che trova lo spazio di integrarsi nelle tribù selvagge, gli alieni che producono grugniti gutturali e conducono esperimenti sadici con le cavie umane senza alcuna apparente ragione. E potrei andare avanti per un bel po'. La cosa più sconvolgente è che, in tutta la sua semlplicioneria, la trama prosegue senza troppi sconvolgimenti arrivando ad uno scontro finale dagli esiti più che prevedibili, quasi telefonati. Ed è un maledetto peccato. Già, perché **Jon Favreau**, regista di **Marvel movie** tutto d'un pezzo, sa regalare delle belle inquadrature. E' un peccato perché da uno che ha scritto **Lost** e che, nel bene e nel male, è riuscito a tenere un universo di misteri in piedi per sei stagioni, ti aspetti di più. Ed invece eccola qui, la fiera del luogo comune. L'umana miseria schierata tutta assieme contro gli alieni più insulsi che la storia cinematografica ricordi. Proprio com'era successo trent'anni fa, una nuova schiera, sta cercado di cimentarsi con il fantastico spingendo più in là il limite ogni volta. Purtroppo questa volta il limite è precipitato in un'area imprecisata. Desolata, e ricca di luoghi comuni. Punto. ■

> DAL WEB < OGNI MESE OSPITIAMO UN ARTICOLO DEL POPOLARE SITO INTERNET!

CLEVELAND CITY

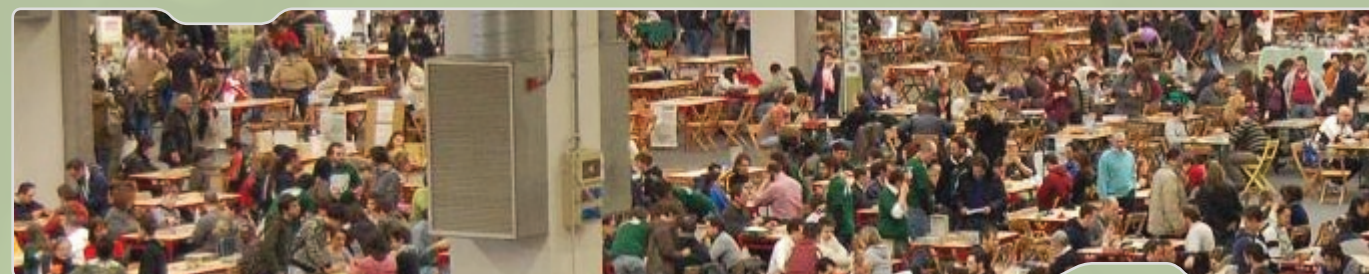
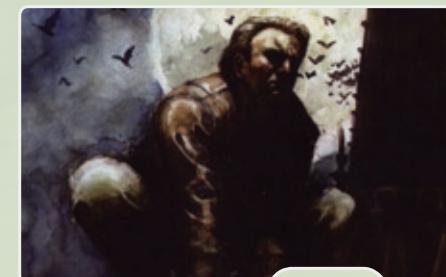
UN VIAGGIO TRA REALTÀ E MISTERO...

RECENSIONE completa — A cura dello **Staff di GDR-Online**

Cleveland è una città americana situata nell'Ohio. Apparentemente si tratta di una metropoli come tante altre, con il solito tram tram quotidiano, attività commerciali, culturali ed apertura al turismo. Di contro vi sono anche quartieri in cui vige il degrado sociale e gli edifici sono più o meno fatiscenti, con bande giovanili in lotta tra loro che rendono poco sicuro uscire quando si fa buio e talvolta anche alla luce del sole. Ma se da un lato ci sono piccole bande di quartiere, dall'altro troviamo le famiglie della criminalità organizzata, vera spina del fianco per le forze dell´ordine. Da queste premesse potremmo aspettarci un gioco **play-by-chat** molto fedele alla realtà, eppure **Cleveland City** nasconde anche una vena di mistero che sembra aprire strade verso elementi sovrannaturali: qualcuno, infatti, parla di antichi portali, tramite i quali possono giungere esseri sovrannaturali... Ma se da un lato ci sono le teorie degli studiosi dell'occulto, dall'altro ci sono gli scienziati che riescono a trovare una spiegazione scientifica e perfettamente razionale ad ogni anomalia che si presenta. Insomma, se state cercando un **RPG** in grado di mescolare elementi estremamente realistici a piccole e grandi anomalie fantastiche, allora **Cleveland City** fa di sicuro al caso vostro!

SITO WEB Clicca Qui

VAMPIRE THE MASQUERADE

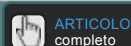
ARTICOLO completo — A cura di: De4thkiss1

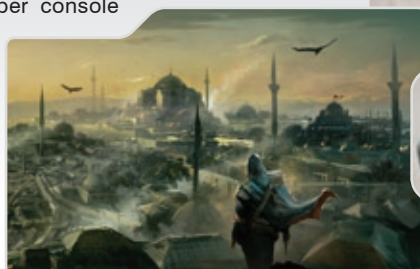
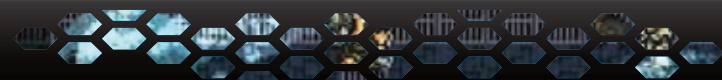
Nei mesi scorsi abbiamo parlato delle edizioni deluxe per il ventennale di Vampire the Masquerade. Adesso l'autore, Justin Achilli, ha annunciato l'utilizzo dell'**Open Development** per dare la possibilità agli appassionati di partecipare alla creazione dei nuovi prodotti. E arrivano dettagli più concreti: troveremo il **Print on Demand** e la possibilità di acquistare il **PDF**… e non solo! Dopo le insistenti richieste da parte dei fan, è stata valutata la possibilità di rilasciare anche un'edizione extra-lusso, in modo da accontentare anche gli utenti più rigorosi. Un'operazione che però può rivelarsi impegnativa e per questo è stato lanciato il progetto **Kickstarter**: si tratta di un sistema di raccolta fondi per la realizzazione delle idee più dispendiose. **Justin Achilli** ha stimato in 50 mila dollari l'obbiettivo da raggiungere per poter realizzare l'edizione deluxe del **V20 Companion**… Riuscirà nella sua impresa?

TORNA PLAY... A MODENA!

ARTICOLO completo — A cura di Nadir

Se stavate pensando di andare a PLAY quest'anno, il festival del gioco di Modena che si terrà il 24 e 25 Marzo, forse potrà interessarvi procurarvi un pacchetto VIP… Questo biglietto infatti consente di visitare la fiera per due giorni consecutivi, oltre a ricevere la maglietta personalizzabile dedicata all'evento. Inoltre, questo pass permette di prendere parte anche l'anteprima del 23, che si svolgerà dalle 17 alle 21. Inoltre, alcune aree della fiera saranno visitabili esclusivamente da chi è in possesso del lasciapassare... Tutte le informazioni ovviamente sono presenti sul sito ufficiale della manifestazione. Appuntamento... a Modena!

LA CROCIATA SEGRETA

ASSASSIN'S CREED TORNA... IN UN ROMANZO!

A cura di: **Elan Dunn'hit**

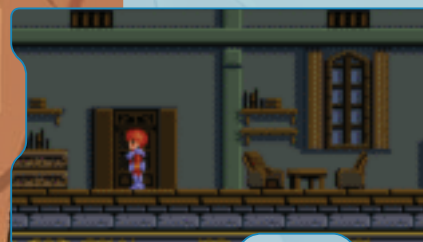
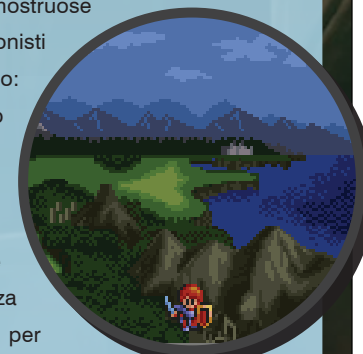
Molti conosceranno la serie di Assassin's Creed grazie ai videogiochi. Ebbene, nella Crociata Segreta ci troviamo a leggere niente più niente meno che la storia del tanto apprezzato **Altaïr Ibn-La'Ahad**, protagonista del primo capitolo. Non ci si deve aspettare una lettura eclatante o ricca di colpi di scena, ma chi non ha avuto modo di provare questi titoli apprezzerà non poco la narrazione. Lo stile di scrittura è semplice e il ritmo molto serrato, con descrizioni e dialoghi che diventano man mano sempre meno costruiti e più spontanei. Di particolare interesse è l'infanzia del protagonista, che nei titoli per console tende ad essere tralasciata in favore degli scontri tra **Assassini** e **Templari**. Questo lato umano di **Altaïr** descrive la fragilità di un bambino, impreparato ad affrontare la morte del padre e i primi tradimenti da parte degli amici ritenuti più fedeli. In definitiva si tratta di un libro da consigliare a tutti, sia agli appassionati del videogame che ai neofiti delle vicende. Nessun dettaglio della vicenda viene tralasciato, immergendo il lettore nei pensieri e nelle emozioni di **Altaïr** e di tutti i suoi compagni, ripercorrendo proprio tutte le avventure che hanno dato inizio a questa fantastica serie...

1991 SVILUPPO: NIHON FALCOM / PUBLISHER: SAMMY / GENERE: RPG / GIOCATORI: 1

WANDERERS FROM Y'S

OVVERO: QUANDO IL GIOCO DI RUOLO SI FA DURO!

RECENSIONE completa

A cura di: **Cesare 'Meteo' Arietti**

La verità è questa: quando vi trovate a fare farming con il primo nemico di un gioco di ruolo i casi sono due, o state usando il telecomando al posto del pad oppure il gioco è così difficile che non vale nemmeno la pena di andare avanti. Alla fine degli anni 'Ottanta, al tempo in cui gli sviluppatori credevano che i giocatori fossero in grado di compiere miracoli, il team **Nihon Falcom** sviluppò per **PC Engine** la serie di **Y'S**, riunendo tutti i migliori elementi dei giochi di ruolo dell'epoca. E nel 1991 la **Sammy** pensò bene di lanciare una conversione anche per il **Super Nintendo**, che stava iniziando a diffondersi negli Stati Uniti. Messa così, la storia sembrerebbe destinata ad un lieto fine: esce il terzo capitolo sulle principali piattaforme, tutti ci giocano e tutti sono contenti. In realtà le cose vanno diversamente: eh sì, perché l'avventura prende subito una piega strana. **Wanderers from Y'S** inizia con i protagonisti dei due precedenti capitoli, **Adol** e **Dogi**, a spasso per una ridente cittadina. Ma la ridarella non dura a lungo: una veggente, dotata di grandi doti divinatorie ma praticamente priva di vestiti, legge il futuro di **Dogi** in una sfera di vetro. Il futuro del ragazzo sembra promettere bene: la sfera si riempie di fuoco e poi esplode in mille pezzi, senza nemmeno dare la possibilità ai protagonisti di toccare ferro. Ai due ragazzi non resta che tornare a **Redmont**, la città natale di **Dogi**, seguendo l'antico adagio che dice "*Non è vero ma ci credo*". Il viaggio è allegro, tanto che un simpatico gatto selvatico li assale: ma nessuno si preoccupa troppo, pensando ad un normale incidente. E quando incontrano in città la prima amica di **Dogi**, che casualmente ha smarrito il fratello, a tutto pensano tranne che a collegare tra loro le varie cose. Tanto per non farsi mancare nulla, trovano pochi metri più avanti un minatore, attaccato da creature mostruose che hanno persino rapito il sindaco della città. Ok, magari a questo punto i protagonisti possono iniziare a fare uno più uno... Dopo questo incipit inizia il gioco vero e proprio: peccato che la collisione tra **sprite** sia precisa quanto costruire un castello di carte sulle montagne russe. In pratica i vostri colpi non sortiranno particolari effetti sulla fisica dei nemici, che continueranno tranquillamente ad avanzare sottraendovi energia. Come scritto in apertura, dovrete iniziare a fare esperienza già con il primo nemico che incontrate (un bruco), per aumentare il più possibile il livello di **HP**. I programmatori hanno pensato bene di inserire decine di **slot** per il **quicksave** (ebbene sì), certi che nessuno sarebbe stato in grado di completarlo dall'inizio alla fine. Insomma, un classico del martirio e dell'autoflagellazione: se cercate un **RPG** in grado di distruggervi fisicamente lo avete trovato!

i RETROGAMING | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

i NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO!
CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

BOORP.COM

Boorp.com è un sito contenitore dedicato a tutte le principali risorse gratuite della rete. Oltre a sezioni dedicate a software, video, giochi gratis disponibili online e libri, sono presenti anche aree dedicate ad articoli eterogenei sui principali argomenti. Utile e ricco d'informazioni.

BRIGANTEGGIANDO.

Briganteggiando è un blog atipico, che prende spunto dalla vita di tutti i giorni per trattare argomenti da punti di vista diversi da quelli tradizionali. Uno spazio originale che deve il nome ai facinorosi del passato, decisi ad anteporre il proprio giudizio a quello comune.

BOOKMARKS
LE NOVITA' DEL WEB!
A CURA DI FREEONLINE.IT

supermariolovers.com

Un fansite dedicato all'idraulico più famoso del web! Al suo interno potrete trovare dei cloni di **Super Mario** da giocare **online** e da scaricare, recensioni dei titoli commerciali che hanno fatto la storia, musiche tratte dei vari capitoli della saga, **wallpapers** e cartoni animati. E' presente anche una community facebook per incontrare altri fan.

italiafilmdatabase.com

Se amate il cinema e cercate una risorsa completa di informazioni e aggiornamenti, allora potete visitare **italiafilmdatabase**. Grazie al motore di ricerca interno è possibile trovare il film scelto e commentarlo con altri utenti. Il sito inoltre include schede complete, foto e trailer, notizie sul cinema e uscite in home video.

ibrowsergame.it

iBrowserGame è un portale **dedicato** ai browser game ed **MMO** con **client** di gioco gratuiti. Sono presenti anche recensioni di titoli, catalogate in base a genere, ambientazione, grafica e necessità di download. Non mancano voti, classifiche e screenshot per aiutare l'utente a farsi un'idea dei giochi in questione prima ancora di provarli.

i ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO